



## AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360™ e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

### Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

#### Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

## SOMMARIO

INTRODUZIONE .....	2
SCHEMA CONTROLLER .....	2
MENU PRINCIPALE .....	3
INTERFACCIA .....	4
I BLAZING ANGELS .....	6
ALCUNI CONSIGLI .....	8
CAMPAGNA .....	9
MODALITÀ LIBERA .....	12
MINI CAMPAGNA .....	12
ARCADE .....	12
DUELLO .....	12
CAMPAGNA E PARTITE VIA SYSTEM LINK .....	13
GIOCARE SU XBOX LIVE .....	15
AEREI DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE .....	16
GARANZIA .....	23
SUPPORTO TECNICO .....	23
<hr/>	
CASTELLANO .....	28
<hr/>	

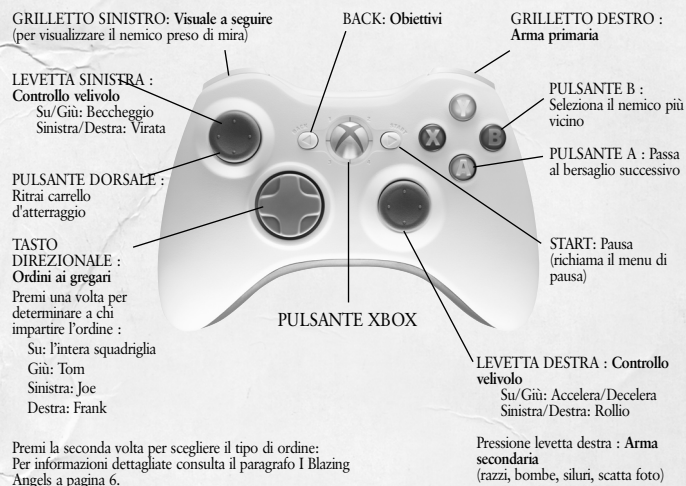
Blazing Angels™ Squadrons of WWII

© 2006 Ubisoft Entertainment. Tutti i diritti riservati. Blazing Angels, Ubisoft e il logo Ubisoft sono marchi di Ubisoft Entertainment negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

## INTRODUZIONE

Una grande carriera ti aspetta: iniziando come un principiante alle prime armi, potrai affinare le tue abilità nel corso delle più famose battaglie della Seconda guerra mondiale, fino a diventare una vera leggenda dei cieli. Combatti insieme ai tuoi gregari nella Battaglia d'Inghilterra, sopra le acque del Pacifico e nei cieli di Berlino. Scriverai la storia grazie alle tue abilità di pilota, portando alla vittoria la squadriglia dei Blazing Angels.

## SCHEMA CONTROLLER



## MENU PRINCIPALE

**Campagna:** guida i Blazing Angels nelle battaglie aeree più cruente della Seconda guerra mondiale. Questa modalità di gioco è il cuore dell'esperienza per giocatore singolo.

**Modalità Libera:** non ti va di affrontare un'intera missione? Prova questa modalità, che prevede tre differenti sfide: una mini campagna, uno scontro aereo in stile arcade e un duello tra assi dei cieli.

**Campagna e partite via System Link:** sfida i tuoi amici su Xbox Live®, su schermo condiviso o via System Link.

**Stato personale:** controlla le tue statistiche, i punteggi e le ricompense. Da qui puoi accedere anche all'hangar e alla sala trofei.

**Opzioni:** personalizza l'esperienza di gioco, imposta comandi, musica ed effetti sonori.





## INTERFACCIA



Il testo su schermo rientra in due categorie :

- Ordini, conferme e rapporti a obiettivo conseguito (in bianco).
- Messaggi importanti relativi alla trama, avvisi rilevanti o informazioni essenziali per progredire durante la partita (in giallo)

I nemici sono sempre segnalati in rosso, gli alleati appaiono in verde e i tuoi gregari appaiono invece in blu.

- ☐ < > Caccia alleati.
- ☐ > < Caccia nemici.
- ☐ — Bombardieri (alleati o nemici).
- ☐ □ Bersagli di terra rinforzati (possono essere distrutti solo con l'arma secondaria).
- ☐ ▼ Bersagli di terra più vulnerabili (possono essere distrutti con l'arma primaria).

Il bersaglio al momento selezionato è sempre contrassegnato da un bordo bianco lampeggiante.

Non appena il bersaglio selezionato si trova a portata di tiro, il mirino cambia forma.

Inoltre, il mirino diventa rosso ogniqualvolta i tuoi colpi vanno a segno.

Infine, se il mirino viene puntato contro un aereo alleato o contro un tuo gregario, una grande X di colore rosso apparirà sullo schermo.

### INTERFACCIA DI DECOLLO



Ruota la levetta destra ritmicamente per avviare il motore, quindi muovila in avanti per accelerare e muovi la levetta sinistra in avanti per decollare.

### INTERFACCIA LANCIARAZZI

Quando una delle armi secondarie in dotazione è un lanciarazzi, al mirino standard viene aggiunto anche un reticolo di mira.

Sul reticolo è possibile anche vedere il numero dei razzi disponibili. Non appena il lanciarazzi viene caricato, il reticolo si aggiorna di conseguenza.



### INTERFACCIA DI BOMBARDAMENTO



L'indicatore circolare sul terreno permette di individuare il punto esatto sul quale sarà sganciata la bomba.

L'indicatore mostra anche il numero di ordigni rimasti.

### INTERFACCIA DI SILURAMENTO

Non appena il bersaglio selezionato rientra all'interno dell'area contrassegnata, i bordi dell'area diventano di colore verde. Il modo più semplice per procedere è servirsi dell'opzione Visuale a seguire (per attivarla, premi senza rilasciare il grilletto sinistro).

Quando entrambi diventano verdi, puoi lanciare il siluro premendo la levetta destra.

Il reticolo trattenuto intorno al mirino mostra il numero di siluri disponibili



### INTERFACCIA FOTOGRAFICA

Non appena il bersaglio selezionato rientra all'interno dell'area contrassegnata, i bordi dell'area diventano di colore verde. Il modo più semplice per procedere è servirsi dell'opzione Visuale a seguire (per attivarla, premi senza rilasciare il grilletto sinistro).



Quando l'aereo sarà alla giusta distanza per scattare la foto, il cerchietto al centro del reticolo diventerà anch'esso verde.

Per scattare una foto, premi la levetta destra quando il reticolo e i bordi sono entrambi di colore verde. Non rilasciare la levetta finché l'indicatore di scatto a destra non sarà al massimo.

## I BLAZING ANGELS

In Blazing Angels, la squadriglia rappresenta una risorsa essenziale per il giocatore.

Per impartire gli ordini ai tre gregari (Tom lo "Scudo", Frank il "Segugio" e Joe il "Meccanico") usa il tasto direzionale.

Tasto direzionale su – funge da attivatore e ti permette di decidere le regole d'ingaggio (RI) valide per tutta la squadriglia.

Le regole d'ingaggio sono :

- **Attacco** - i gregari attaccheranno i nemici in base alla distanza e all'importanza rispetto all'obiettivo della missione.
- **Difesa** - i gregari attaccheranno i nemici in base al grado di pericolosità che rappresentano per il giocatore o per se stessi.
- **Formazione** - i gregari tenteranno di restare in formazione e ingaggeranno i nemici solo se attaccati.

Le altre 3 direzioni sono riservate per ordinare ai singoli gregari di usare le loro abilità speciali.

Il tasto direzionale destra ordina a Frank di usare la sua abilità "Attacca" (Frank si lancerà all'attacco del gruppo di aerei selezionato).

Il tasto direzionale sinistra ordina a Joe di usare la sua abilità speciale "Ripara" (Joe ti indicherà una sequenza di riparazione per aiutarti a sistemare l'aereo danneggiato).

Il tasto direzionale giù ordina a Tom di usare la sua abilità "Distrai" (tutti i nemici che ti stanno ingaggiando attaccano Tom).

Ogni gregario vanta un'abilità specifica che si riflette nell'ordine speciale. Consulta la descrizione di ciascun gregario per saperne di più.

## Tom

Il ruolo di Tom all'interno della squadriglia è di proteggere il giocatore.

L'ordine speciale di Tom è Distrai. Quando riceve quest'ordine, Tom attira temporaneamente su di sé l'attenzione dei nemici, spingendoli ad attaccare lui anziché i loro bersagli.

Questo ordine speciale è disponibile solamente quando l'icona speciale di Tom (lo scudo) è attiva.

L'ordine speciale Distrai non è disponibile quando l'icona di Tom non è attiva.



## Frank

Frank è il segugio della squadriglia.

L'ordine speciale di Frank è Attacca. Quando gli viene impartito quest'ordine, Frank darà sfogo a tutta la sua potenza e attaccherà il bersaglio indicato, insieme a tutti gli altri nemici che volano in formazione con esso.

L'ordine è disponibile solamente quando l'icona speciale di Frank (il fulmine) è attiva.

L'ordine speciale Attacca non è disponibile quando l'icona di Frank non è attiva.



Joe è il genio della meccanica della squadriglia, in grado di trovare sempre nuovi modi per riparare il tuo velivolo nel bel mezzo dell'azione senza dover atterrare e, quindi, senza abbandonare la battaglia.

L'ordine speciale di Joe è Ripara. Quando gli viene impartito questo comando, nel caso il tuo aereo sia stato gravemente danneggiato, Joe ti indicherà una precisa sequenza da seguire. Man mano che selezionerai gli elementi indicati, le condizioni del tuo velivolo miglioreranno gradualmente. Se eseguirai perfettamente tutta la sequenza, il velivolo tornerà come nuovo. Ma attenzione: se farai anche un solo errore, la riparazione sarà bruscamente interrotta.

L'ordine è disponibile solamente quando l'icona speciale di Joe (la chiave inglese) è attiva.

L'ordine speciale Ripara non è disponibile quando l'icona di Joe non è attiva.

## Joe



## ALCUNI CONSIGLI

1. Quando voli a velocità elevata, virare richiederà più tempo. Per virare più velocemente, muovi prima la levetta destra in giù per rallentare, effettua la virata, quindi muovi la levetta destra in su per accelerare e raggiungere i nemici.
2. Impara a sfruttare a dovere l'opzione Visuale a seguire. Per attivarla, premi senza rilasciare il grilletto sinistro: questo è il modo migliore per localizzare il bersaglio selezionato. Se qualcuno ti colpisce, premi il pulsante B per prendere di mira il nemico più vicino, quindi premi senza rilasciare il grilletto sinistro per individuarlo.
3. Impara a conoscere bene la forza e le debolezze dei tuoi gregari.  
Tom è molto abile nel fornire copertura.  
Frank è un combattente temerario, ma non conosce la cautela.  
Joe rappresenta la sola possibilità di riparare il tuo aereo. Se lo perderai, portare a termine la missione sarà molto più difficile.
4. I tuoi compagni ti daranno preziosi consigli nel corso delle missioni: fai sempre molta attenzione a quello che ti dicono.

*"UN GIORNO CHE RESTERÀ NELL'INFAMIA"*



## CAMPAGNA

La trama di Blazing Angels copre tutto il periodo della Seconda guerra mondiale, a partire dai primi scontri della Battaglia d'Inghilterra fino all'attacco di Pearl Harbor e alla caduta di Berlino, per un totale di 18 missioni.

### OPERAZIONE DYNAMO (DUNKERQUE)

Dunkerque fu il teatro della più vasta evacuazione di truppe mai avvenuta durante la Seconda guerra mondiale. Poiché le truppe corazzate tedesche erano riuscite a invadere la Francia attraversando rapidamente la regione delle Ardenne, le forze inglesi, francesi e belghe si ritrovarono dapprima isolate e successivamente intrappolate fra il nemico e le coste dell'oceano Atlantico. Il continuo avanzare dei tedeschi costrinse le forze alleate a rifugiarsi lungo una sottile striscia di terra nei pressi di Dunkerque.

Nonostante i pesanti attacchi della Luftwaffe, l'operazione di Dunkerque vide l'evacuazione di quasi 340.000 soldati, grazie all'uso di oltre 900 navi, incluse centinaia di imbarcazioni da pesca, yacht e altre imbarcazioni civili. Durante l'operazione Dynamo, la Luftwaffe perse 132 aerei, la RAF britannica 177. Lo scontro fu anche il battesimo di fuoco per un giovane pilota, destinato a diventare uno degli assi della Seconda guerra mondiale, e il luogo di nascita della leggendaria squadriglia del Blazing Angels...

### LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA (LONDRA)

Per poter invadere la Gran Bretagna, la Germania doveva prima acquisire la supremazia aerea sullo stretto della Manica e la costa sud-orientale inglese. Tale obiettivo però poteva essere raggiunto solo annientando la RAF. La Battaglia d'Inghilterra rappresentò dunque la concretizzazione di queste intenzioni e fu la prima grande battaglia a essere combattuta interamente nei cieli.

La Luftwaffe, forte di un vantaggio numerico pari a 3 a 1, inizialmente attaccò alcuni convogli navali nella Manica e alcune postazioni radar isolate sulla costa sud-orientale, mettendo a dura prova le difese inglesi. Successivamente, la Luftwaffe si propose di distruggere i centri di comando della RAF, effettuando estenuanti incursioni aeree sugli aeroporti inglesi, giorno e notte.

Poiché gli attacchi sembravano non produrre effetti, la Luftwaffe passò all'operazione chiamata "Blitz", una serie di pesanti bombardamenti su Londra e altre grandi città. Il 15 settembre 1940, la Luftwaffe sferrò un'offensiva su vasta scala inviando su Londra più di 800 aerei, ma i risultati furono talmente scarsi che i generali tedeschi si resero conto che non avrebbero mai vinto quella battaglia, e fecero gradualmente ritirare le loro forze per preparare il nuovo fronte sull'Europa orientale.

Durante la Battaglia d'Inghilterra, la Luftwaffe perse più di 1.900 velivoli, mentre la RAF ne perse quasi 1.600. Secondo una leggenda diffusa fra piloti inglesi, un ardito pilota americano riuscì ad abbattere più di 50 nemici durante il più pesante bombardamento effettuato su Londra. Forse un giorno conoscerai il suo nome...



### "UN GIORNO CHE RESTERÀ NELL'INFAMIA" (PEARL HARBOR)

Nella mattina del 7 dicembre 1941, 350 aerei giapponesi attaccarono la flotta del Pacifico della marina militare degli Stati Uniti stazionata nel porto di Pearl Harbor, nell'isola di Oahu, Hawaii. L'attacco ebbe esiti devastanti: più di 2.400 persone vennero uccise e 14 navi e circa 400 aerei vennero distrutti o gravemente danneggiati. Poiché l'attacco fu totalmente inaspettato e ingiustificato, l'opinione pubblica lo considerò quasi all'unanimità una pugnala alle spalle e appoggiò senza riserve la dichiarazione di guerra degli Stati Uniti al Giappone.

Nonostante gli esiti devastanti, l'attacco non aveva piegato il nemico come il Giappone aveva sperato. Tre delle portaerei della marina militare americana non si trovavano al porto al momento dell'attacco e l'azione delle forze giapponesi non aveva coinvolto i depositi di carburante e le strutture di fabbricazione presenti su Oahu, permettendo così agli americani di riprendersi in meno di un anno. Quello che la storia ufficiale non racconta è che la rapida ripresa fu in parte dovuta ai valorosi sforzi compiuti dai Blazing Angels...

### LA SVOLTA (BATTAGLIA DI MIDWAY)

Sei mesi dopo l'attacco di Pearl Harbor, i giapponesi ritennero che la presenza delle portaerei della flotta del Pacifico cominciava a rappresentare una seria minaccia e pertanto avviarono una vasta operazione con lo scopo di distruggerle. Il piano prevedeva un attacco a sorpresa alla base americana di Midway, l'invasione dell'atollo e l'installazione di una base aerea giapponese nella zona. Tuttavia, poiché i servizi americani erano già riusciti a decifrare il codice JN25 impiegato dai giapponesi, i piani dell'operazione Midway vennero presto scoperti. La marina preparò dunque un'imboscata e, il 4 giugno 1942, la più grande battaglia condotta dalle portaerei ebbe inizio. Nonostante lo svantaggio numerico e la minore potenza di fuoco, la marina militare americana fece affidamento sul coraggio e sulla determinazione dei suoi piloti, che, accompagnati anche da una discreta dose di fortuna, causarono la distruzione di quattro preziose portaerei giapponesi, mentre gli Stati Uniti ne persero solo una. Molto tempo dopo la fine della guerra, un curioso ricercatore raccolse tutti i rapporti di missione scritti durante la Battaglia di Midway e notò con stupore che, fra le varie squadriglie impiegate, ve n'era una che partecipò a tutti gli scontri più importanti.

### LA FORTEZZA DEL PACIFICO (RABAU)

Le riserve di petrolio e gas naturale presenti nell'isola di Papua rendevano la Nuova Guinea la meta ideale per l'espansione giapponese nel Pacifico. Poiché non riuscirono a proteggere Rabaul, gli inglesi evacuarono tutte le donne e i bambini nel dicembre del 1941. Poche settimane dopo, il Giappone diede inizio all'invasione con un pesante bombardamento e infine occupò l'isola nel gennaio 1942.

Dopo aver assunto il controllo dell'isola, i giapponesi trasformarono Rabaul in una grossa fortezza e base di rifornimento, atta a fornire un adeguato supporto alle varie operazioni svolte nell'area meridionale dell'oceano Pacifico. Furono scavati più di 500 km di gallerie, che fungessero da riparo durante le incursioni alleate, e vennero costruiti 15 ospedali sotterranei, uno dei quali si



estendeva per circa 4 km di lunghezza e poteva ospitare fino a 2.500 pazienti.

Gli Alleati realizzarono che un eventuale invasione di Rabaul sarebbe stata troppo costosa. Riuscirono invece a isolare la base, creando un anello di aeroporti sfruttando le isole circostanti e attaccando continuamente sia Rabaul sia le forze giapponesi che tentavano di avvicinarvisi. Fu durante questi bombardamenti e attacchi di terra che cominciò a circolare fra i soldati giapponesi la storia della folle Einjeru Gaijin, una squadriglia di impavidi piloti sempre al centro degli scontri più furiosi. La descrizione ha un che di familiare...

Isolata dalle linee di rifornimento e costantemente sotto il bombardamento delle forze alleate, la base giapponese divenne una fortezza totalmente inutile. Tuttavia, il Giappone difese Rabaul fino all'agosto del 1945, quando la guerra giunse al termine.

#### *LA LIBERAZIONE DI PARIGI (PARIGI)*

Con l'avanzare degli Alleati verso Parigi, il 18 agosto la popolazione cittadina si ribellò all'occupazione nazista facendo scoppiare una violenta insurrezione. Nonostante Hitler avesse ordinato di difendere Parigi fino all'ultimo uomo e di raderla al suolo in caso di abbandono, il generale Dietrich von Choltitz si arrese il 25 agosto, dopo un pesante scontro con la Seconda Divisione corazzata francese comandata dal generale Leclerc. Quello stesso giorno, Charles de Gaulle, comandante delle forze di liberazione francesi, tenne un acceso discorso alla popolazione. Nei giorni seguenti diverse furono le celebrazioni per la vittoria, mentre la città veniva resa definitivamente sicura. Si narra di un episodio di guerra poco noto in cui la Seconda Divisione corazzata di Leclerc ebbe il supporto di una squadriglia americana. Chissà, forse senza il loro aiuto Parigi sarebbe davvero finita divorata dalle fiamme...

#### *LA FINE DELLA GUERRA (BERLINO)*

Con l'inarrestabile avanzata da parte dell'esercito sovietico verso Berlino, Hitler chiese ai suoi soldati di continuare a combattere e ordinò che la città fosse difesa fino all'ultimo uomo. La battaglia finale per la conquista di Berlino ebbe inizio il 16 aprile del 1945. 1.300.000 uomini dell'esercito russo affrontarono 200.000 soldati tedeschi, setacciando ogni singola strada e abitazione della città. La resistenza tedesca fu aspra e tenace. Ci vollero 10 giorni perché Berlino fosse circondata e altri cinque perché la bandiera sovietica fosse issata sul Reichstag. Tuttavia, nei libri di storia non vi è alcuna menzione di come il destino del terzo Reich fosse già stato scritto alcune settimane prima, durante un ultimo devastante bombardamento effettuato sulla capitale tedesca...

Nel corso della campagna sbloccherai degli aerei che diverranno disponibili in entrambe le modalità offline (Campagna e Libera) e in tutte le modalità Multiplayer.

Attenzione: potrai utilizzare gli aerei sbloccati solo se usi il profilo con cui hai affrontato la campagna e solo nella periferica di memorizzazione in uso. Se scegli di cambiare periferica di memorizzazione o di usare un altro profilo, tali aerei non saranno disponibili nelle modalità Multiplayer né in quelle offline.

## MODALITÀ LIBERA

La modalità Libera ti offre sfide differenti rispetto alla modalità Campagna. Affrontandole, otterrai velivoli migliori che potrai utilizzare nelle missioni della campagna, traendo un grosso vantaggio!

### *MINI CAMPAGNA*

Dopo aver scelto uno dei due tipi di missione disponibili, Scontro aereo e Bombardamento strategico, verrai direttamente catapultato nel bel mezzo della battaglia. Ciascun tipo offre sei differenti missioni: ogni volta che ne porterai a termine una, sbloccherai quella successiva. Se porterai a termine tutte e sei le missioni dello Scontro aereo, i cannoni e le mitragliatrici dei tuoi velivoli verranno potenziati; se finirai tutte le missioni del Bombardamento strategico, tutte le bombe, i siluri e i lanciarazzi verranno potenziati.

### *ARCADE*

Questa modalità di gioco ricorda molto i classici coin-op da sala giochi: dovrai affrontare da solo ondate di nemici e sconfiggerli entro un tempo limite. Durante la battaglia potrai acquisire dei bonus (tempo e salute) che ti permetteranno di continuare la partita. Anche la distruzione dei caccia nemici ti permette di guadagnare alcuni secondi. Se porterai a termine l'intera modalità Arcade, otterrai una versione migliorata del velivolo pilotato durante la partita.

### *DUELLO*

Il nome di questa modalità di gioco parla chiaro: dovrai affrontare un asso dei cieli nemico, il quale piloterà un aereo identico al tuo. I velivoli disponibili in questa modalità variano a seconda dei progressi raggiunti nella modalità Campagna: man mano che farai progressi in quest'ultima, il numero di velivoli a tua disposizione aumenterà. Ogni volta che porterai a termine un duello, potrai scegliere una skin speciale per il tuo aereo.

## MODALITÀ CAMPAGNA E PARTITE VIA SYSTEM LINK

- Nella modalità **Solo**, ognuno gioca per sé e deve sconfiggere gli altri.
- Nella modalità **Cooperativa**, tutti i giocatori hanno un obiettivo comune e combattono contro l'IA.
- Nella modalità **Squadriglia**, squadre formate da un massimo di otto giocatori si sfidano per la supremazia.

Tutte queste modalità possono essere giocate su Xbox Live via System Link (una rete locale creata con più console Xbox 360) o nella modalità Schermo condiviso.

La modalità **Solo** offre tre diversi tipi di partita:

- **Scontro aereo**: la classica sfida tutti contro tutti, dove ogni giocatore deve eliminare tutti gli altri.
- **Asso dei cieli**: il primo giocatore che elimina l'avversario guadagna il titolo di Asso. Se però quel giocatore viene successivamente eliminato da un altro giocatore, sarà quest'ultimo a diventare l'Asso. L'Asso è l'unico che può ottenere punti eliminando gli avversari. La partita finisce quando il tempo o il punteggio limite predeterminato viene raggiunto. Questo tipo di partita non è disponibile in modalità Schermo condiviso.
- **Cerca e distruggi**: l'unico modo per ottenere punti è eliminare almeno una volta tutti gli altri giocatori. All'inizio della partita, tutti i giocatori sono contrassegnati come bersagli validi. Quando elimini un giocatore, al suo rientro in partita questo non sarà più un bersaglio valido. La partita finisce quando il tempo o il punteggio limite predeterminato viene raggiunto. Questo tipo di partita non è disponibile in modalità Schermo condiviso.

La modalità **Cooperativa** offre i seguenti tipi di partita:

- **Assalto**: i giocatori devono abbattere più aerei possibile entro il tempo limite predeterminato. Il nemico consiste in diverse formazioni di bombardieri, protetti da squadriglie di caccia. Sia i nemici sia i giocatori rientrano immediatamente dopo essere stati eliminati e il numero di rientri consentiti non ha limite.
- **Scontro aereo**: affronta infinite ondate di aerei nemici controllati dall'IA. Ottieni punti per ogni nemico ucciso e per il tempo di sopravvivenza. Il numero di rientri disponibile per ogni giocatore è limitato. La partita finisce quando tutti i giocatori sono stati messi completamente fuori gioco.
- **Bombardamento**: i giocatori devono distruggere la base nemica controllata dall'IA, difesa da caccia e artiglieria antiaerea. Almeno uno dei giocatori deve pilotare un bombardiere, poiché la partita finisce quando la base viene distrutta. Il punteggio aumenta in base alle unità nemiche eliminate e alla velocità con la quale viene distrutta la base.

- **Kamikaze:** il nemico ha inviato moltissimi piloti kamikaze. Il compito dei giocatori è di proteggere la propria base contro questo attacco disperato. Per vincere, occorre abbattere tutti i nemici.
- **Missioni storiche:** grazie a questo tipo di partita, più giocatori possono portare a termine insieme le missioni della modalità Campagna. Man mano che farai progressi nella modalità Campagna, sbloccherai nuove missioni.

La modalità **Squadriglia** offre i seguenti tipi di partita (nessuno dei quali è disponibile in modalità Schermo condiviso):

- **Scontro aereo:** il classico tutti contro tutti a squadre, dove l'obiettivo è realizzare più punti della squadra avversaria. Ottieni dei punti per ogni avversario eliminato, e la partita finisce quando il tempo o il punteggio limite predeterminato viene raggiunto. Il fuoco amico può essere attivato o disattivato a proprio piacimento.
- **Conquista la base:** le squadre combattono per la conquista di diverse basi (piste isolate o portaerei sul mare). Per conquistare una base, occorre prima atterrarvi e, successivamente, attendere alcuni secondi sul posto per poi decollare. Non appena una base viene conquistata, la squadra che la possiede comincia a guadagnare punti. Ciascuna base controllata fa guadagnare un punto al secondo. All'inizio della partita, tutte le basi sono neutrali, eccetto la base iniziale di ogni squadra. Atterrando su una base nemica, la si rende di nuovo neutrale. La partita finisce quando il punteggio limite predeterminato viene raggiunto.
- **Bombardamento:** ciascuna squadra deve distruggere la base della squadra avversaria, sganciando abbastanza bombe sul bersaglio. Il gioco finisce quando la base di una delle due squadre viene distrutta. Il numero di rientri consentiti non ha limite.
- **Kamikaze:** ogni squadra deve distruggere la base della squadra avversaria. La base può essere danneggiata soltanto facendo schiantare il proprio aereo contro la struttura stessa.

## COMUNICAZIONI DI SQUADRIGLIA IN MODALITÀ MULTIPLAYER

### *MULTIPLAYER COOPERATIVO*

(Schermo condiviso, System Link e Xbox Live)

I giocatori possono inviare richieste agli altri membri della squadriglia utilizzando il tasto direzionale.

Qualsiasi giocatore può inviare una richiesta e qualsiasi giocatore può decidere di rispondere. Se nessuno dovesse rispondere entro breve tempo, la richiesta verrà considerata ignorata.

Richieste successive possono essere fatte solo dopo un intervallo di 30 secondi.

Tasto direzionale su: Riparami

Questa richiesta può essere inviata da un giocatore con il velivolo danneggiato; il primo giocatore che risponderà, dovrà eseguire una sequenza di riparazione per riparare il compagno.

Di conseguenza, la sopravvivenza del giocatore dipenderà dalle capacità del compagno a eseguire la sequenza...

Tasto direzionale giù: Aiuto

Questa richiesta può essere inviata da un giocatore che si sente sopraffatto da un gran numero di avversari. Se un giocatore risponderà alla richiesta, verrà automaticamente selezionato come bersaglio da tutti i nemici che stanno attualmente attaccando il richiedente.

### *MULTIPLAYER COMPETITIVO*

(System Link e Xbox Live)

Come in modalità Multiplayer cooperativo, un giocatore può inviare una richiesta e un altro può rispondere a essa. Se nessuno dovesse rispondere entro breve tempo, la richiesta verrà considerata ignorata. Richieste successive possono essere fatte solo dopo un intervallo di 30 secondi.

Tasto direzionale su: Attacca il mio bersaglio

Al primo giocatore che risponde alla richiesta viene assegnato come bersaglio l'avversario (o il gruppo di avversari) attualmente selezionato dal richiedente.

Tasto direzionale giù: Difendimi

Al primo giocatore che risponde alla richiesta viene assegnato come bersaglio l'avversario che sta attualmente attaccando il richiedente.

## GIOCARE SU XBOX LIVE

**Crea partita** - Crea una partita e invita gli amici a parteciparvi.

**Tabellone** - Richiama l'elenco di tutti i giocatori disponibili e relative statistiche.

**Lista amici** - Mostra l'elenco di tutti i giocatori che hai selezionato come amici. Da questa schermata puoi mandare inviti partita, unirti alla partita di un amico o eliminare un amico dalla lista.

**Lista dei giocatori** - Riporta i giocatori presenti nella tua partita e quelli contro cui hai giocato. Da questa schermata puoi aggiungere nomi alla tua Lista amici, disattivarne la voce o inviare loro dei commenti.

**Opzioni** - Da qui puoi modificare il tuo stato per apparire offline e/o regolare la voce dagli altoparlanti con l'opzione di entrata vocale.

**Disconnetti** - Disconnettiti da Xbox Live.

### Xbox Live

Gioca con chi vuoi, in qualsiasi momento e dovunque con Xbox Live.

Crea il tuo profilo, chiacchera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace di Xbox Live e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.

### Connessione

Per poter usare Xbox Live, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox e abbonarti al servizio Xbox Live. Per stabilire se Xbox Live è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox Live, vai su [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).



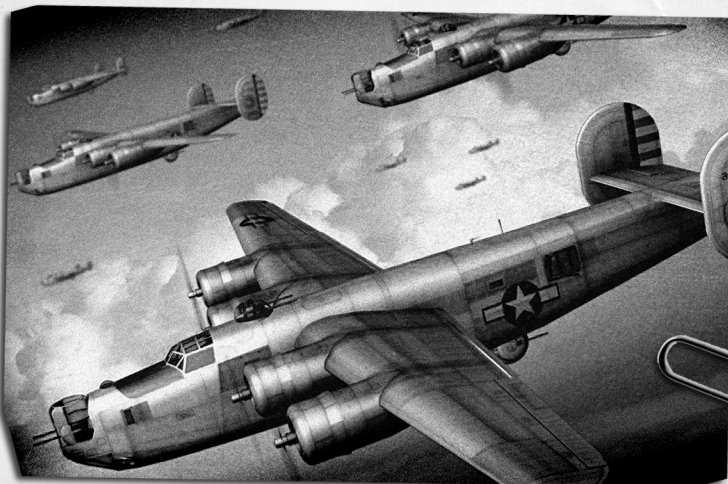
## AEREI DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE

Affrontando la campagna di Blazing Angels hai l'occasione di pilotare alcuni degli aerei più famosi della Seconda guerra mondiale. Alla riuscita di ogni missione sbloccherai automaticamente un nuovo velivolo per quella successiva.

Inoltre, per ogni aereo degli Alleati sbloccato nel corso della campagna ne avrai a disposizione un altro dell'Asse per la modalità Libera o Multiplayer. Alcune missioni speciali permetteranno di sbloccare aerei extra.

Le prestazioni di ciascun aereo sono indicate in modo facilmente comprensibile e cambiano a seconda della fase del conflitto e dalla specialità.

Le categorie degli aerei pilotabili nel gioco sono caccia, cacciabombardieri, bombardieri e bombardieri siluranti.





## ELENCO COMPLETO DEGLI AEREI PILOTABILI

### GLADIATOR CACCIA

Velocità: ★★★★★☆  
 Accelerazione: ★★★★★☆  
 Manovrabilità: ★★★★★★  
 Pot. di fuoco: ★★★★★☆  
 Struttura: ★★★★★☆



### HURRICANE CACCIABOMBARDIERE

Velocità: ★★★★★☆  
 Accelerazione: ★★★★★☆  
 Manovrabilità: ★★★★★★  
 Pot. di fuoco: ★★★★★☆  
 Struttura: ★★★★★☆



### SPITFIRE CACCIABOMBARDIERE

Velocità: ★★★★★☆  
 Accelerazione: ★★★★★☆  
 Manovrabilità: ★★★★★★  
 Pot. di fuoco: ★★★★★☆  
 Struttura: ★★★★★☆



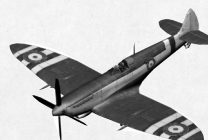
### SPITFIRE V CACCIA

Velocità: ★★★★★★  
 Accelerazione: ★★★★★★  
 Manovrabilità: ★★★★★★  
 Pot. di fuoco: ★★★★★★  
 Struttura: ★★★★★☆



## SEAFIRE CACCIA

Velocità: ★★★★★☆  
Accelerazione: ★★★★★☆  
Manovrabilità: ★★★★★☆  
Pot. di fuoco: ★★★★★★  
Struttura: ★★★★★☆



## HURRICANE II CACCIABOMBARDIERE

Velocità: ★★★★★☆  
Accelerazione: ★★★★★☆  
Manovrabilità: ★★★★★☆  
Pot. di fuoco: ★★★★★★  
Struttura: ★★★★★☆



## P-40C WARHAWK CACCIA

Velocità: ★★★★★☆  
Accelerazione: ★★★★★☆  
Manovrabilità: ★★★★★☆  
Pot. di fuoco: ★★★★★★  
Struttura: ★★★★★★



## DEVASTATOR BOMBARDIERE SILURANTE

Velocità: ★★★★★☆  
Accelerazione: ★★★★★☆  
Manovrabilità: ★★★★★☆  
Pot. di fuoco: ★★★★★★  
Struttura: ★★★★★★



## DAUNTLESS BOMBARDIERE

Velocità: ★★★★★☆  
 Accelerazione: ★★★★★☆  
 Manovrabilità: ★★★★★☆  
 Pot. di fuoco: ★★★★★☆  
 Struttura: ★★★★★☆



## F4F WILDCAT CACCIABOMBARDIERE

Velocità: ★★★★★☆  
 Accelerazione: ★★★★★☆  
 Manovrabilità: ★★★★★☆  
 Pot. di fuoco: ★★★★★☆  
 Struttura: ★★★★★☆



## AVENGER BOMBARDIERE SILURANTE

Velocità: ★★★★★☆  
 Accelerazione: ★★★★★☆  
 Manovrabilità: ★★★★★☆  
 Pot. di fuoco: ★★★★★☆  
 Struttura: ★★★★★☆



## F4U1 CORSAIR CACCIABOMBARDIERE

Velocità: ★★★★★★  
 Accelerazione: ★★★★★☆  
 Manovrabilità: ★★★★★☆  
 Pot. di fuoco: ★★★★★☆  
 Struttura: ★★★★★☆



## P47 THUNDERBOLT CACCIABOMBARDIERE

Velocità: ★★★★★★  
 Accelerazione: ★★★★★☆  
 Manovrabilità: ★★★★★☆  
 Pot. di fuoco: ★★★★★★  
 Struttura: ★★★★★★





## P-51D MUSTANG CACCIABOMBARDIERE

Velocità: ★★★★★★  
 Accelerazione: ★★★★★☆  
 Manovrabilità: ★★★★★☆  
 Pot. di fuoco: ★★★★★☆  
 Struttura: ★★★★★☆



## FW-190A CACCIABOMBARDIERE

Velocità: ★★★★★★  
 Accelerazione: ★★★★★☆  
 Manovrabilità: ★★★★★☆  
 Pot. di fuoco: ★★★★★☆  
 Struttura: ★★★★★☆



## TEMPEST CACCIABOMBARDIERE

Velocità: ★★★★★★  
 Accelerazione: ★★★★★★  
 Manovrabilità: ★★★★★☆  
 Pot. di fuoco: ★★★★★★  
 Struttura: ★★★★★☆



## B-17 FLYING FORTRESS BOMBARDIERE

Velocità: ★★★★★☆  
 Accelerazione: ★★★★★☆  
 Manovrabilità: ★★★★★☆  
 Pot. di fuoco: ★★★★★☆  
 Struttura: ★★★★★★



## P-51H CACCIABOMBARDIERE

Velocità: ★★★★★★  
 Accelerazione: ★★★★★★  
 Manovrabilità: ★★★★★☆  
 Pot. di fuoco: ★★★★★☆  
 Struttura: ★★★★★☆



Gran Bretagna	Stati Uniti	Giappone	Germania
Gladiator	P-39 Airacobra	A6M2 Zero	Me109 E
Beaufighter	P-40 Warhawk	Ki43 Hayabusa	Me109 G
Hurricane	F4F Wildcat	N1KJ Shiden	Me 109 K
Hurricane MkII	F4U1 Corsair	J2M Raiden	Me110 C
Spitfire	P47 Thunderbolt	Kikka	Me110 E
Spitfire MkV	F6F Hellcat	B5N2 Kate	Me 110 G
Seafire	P51D Mustang	D3A Val	FW190A
Spitfire Mk IX	P51H Mustang		FW190D9
Typhoon	P80 Shooting Star		Me 262
Tempest	Devastator		Ju87B Stuka
Swordfish	Dauntless		
	Avenger		
	B17 Flying Fortress		

## PROPRIETÀ

L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a trademark, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubisoft e dei licenziatari di Ubisoft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza la previa autorizzazione scritta di Ubisoft.

## UBISOFT A VOSTRA DISPOSIZIONE

### SUPPORTO TECNICO

NOVITA! Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE.

Visitate la sezione Risposte del sito del nostro Supporto Tecnico  
<http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio Risposte, troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o mandando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento Invio Domande per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema da voi rilevato per poterlo risolvere alla prima richiesta.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il vostro problema e il gioco a cui vi riferite.

Se non avete una casella di posta elettronica, un nostro tecnico può assistervi dalle 15 alle 16.30 al numero di telefono 02 48 86 71 60. Le tariffe applicate sono le normali tariffe telefoniche e dipendono dal tipo di contratto stipulato con il proprio operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Servizio Assistenza tecnica Ubisoft.

### HINTS & TIPS

Ci spiace, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> per informazioni su siti correlati.



## GIOCHI UBISOFT IN PALIO!

Registrati per il sorteggio visitando il sito  
<http://registrationcontest.ubi.com>

La partecipazione è gratuita e non richiede alcun acquisto.  
Dettagli sulle condizioni all'interno

- La partecipazione è consentita dal 27/10/2005 al 29/10/2006.
- Per ottenere gratuitamente le regole complete, scrivi a UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Francia, oppure visita il sito <http://registrationcontest.ubi.com>.
- Premi: 10 videogiochi in palio ogni settimana. 520 videogiochi in tutto, pari a un valore complessivo di 31.200 euro (10 giochi in palio alla settimana per un anno) e un valore di 60 euro per singolo prodotto (IVA inclusa) (art L 121-37 Ccons.).

### Porta Blazing Angels ad un altro livello!

Unisciti alla comunità di Blazing Angels  
e accedi a:

- Contenuti esclusivi
- Premi e competizioni
- Accesso privilegiato a: edizioni limitate, edizioni da collezione...
- Trucchi & Consigli esclusivi
- Forum di discussione, incontra gli altri fan e trova tutto l'aiuto di cui hai bisogno!

**Collegati subito: [www.blazing-angels.com](http://www.blazing-angels.com)**

**The PEGI age rating system:**  
**Le système de classification PEGI**  
**El sistema de clasificación por edad PEGI:**  
**Il sistema di classificazione PEGI**  
**Das PEGI Alterseinstufungssystem**

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge :

Categorías de edad:

Categorie relative all'età:

Altersklassen:



**Note:** There are some local variations!

**Note :** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

**Nota:** ¡Variará en función del país!

**Nota:** Può variare a secondo del paese!

**Achtung:** Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:

Description du contenu :

Descripciones del contenido:

Descrizioni del contenuto:

Inhaltsbeschreibung:



**BAD LANGUAGE**  
 LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE  
 LENGUAJE INAPROPIADO  
 CATTIVO LINGUAGGIO  
 VULGÄRE SPRACHE



**DISCRIMINATION**  
 LA DISCRIMINATION  
 DISCRIMINACIÓN  
 DISCRIMINAZIONE  
 DISKRIMINIERUNG



**DRUGS**  
 LES DROGUES  
 DROGAS  
 DROGHE  
 DROGEN



**FEAR**  
 LA PEUR  
 TERROR  
 PAURA  
 ANGST UND  
 SCHRECKEN



**SEXUAL CONTENT**  
 LE CONTENU SEXUEL  
 CONTENIDO SEXUAL  
 SESSO  
 SEXUELLER INHALT



**VIOLENCE**  
 LA VIOLENCE  
 VIOLENCIA  
 VIOLENZA  
 GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter :

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

**<http://www.pegi.info>**